

HOW TO PLAY	page	2
MODE D'EMPLOI	page	8
SPIELANLEITUNG	seite	14
RESUMEN DEL JUEGO	página	20
COME SI GIOCA	pagina	26

CIRCUS CHARLIE

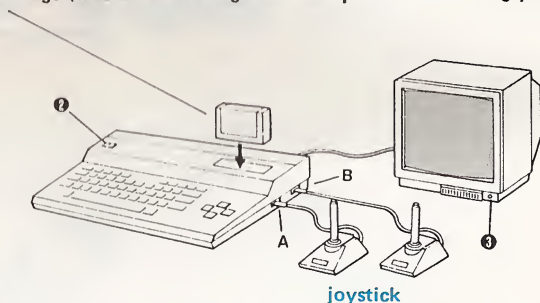
©1984 Konami



Preparations

First make sure that your computer and your video monitor are hooked up correctly. Refer to the instruction manual of your computer to make the appropriate connections.

- ① ROM cartridge (insert the cartridge with the picture side facing you)



1. Make sure that your computer is switched OFF, then insert the ROM cartridge as shown in the illustration. Make sure that the cartridge is inserted all the way in and makes complete contact.

2. Switch on your computer

3. Switch on the TV monitor and tune to the channel which will display the computer-generated image.

This game can be played with optional joysticks. Connect the joystick leads to terminals A and B of your computer before you begin to play.

How to play

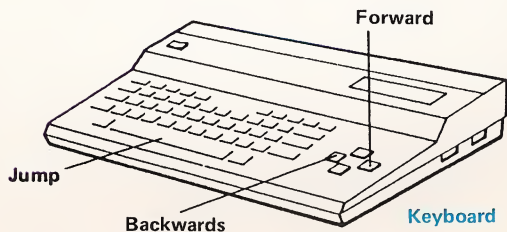
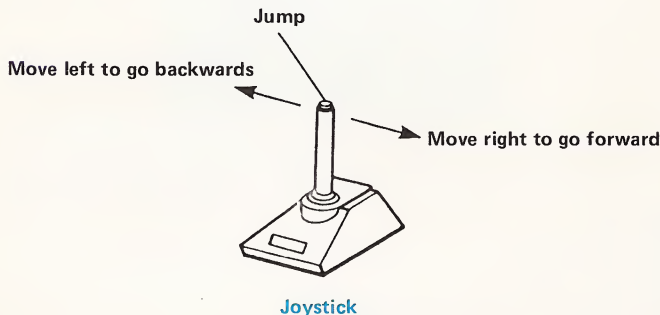
1. First, select the number of players and the method of controlling the game.

- ☞ 1 PLAYER WITH JOYSTICK
2 PLAYERS WITH JOYSTICKS
1 PLAYER WITH KEYBOARD
2 PLAYERS WITH KEYBOARDS

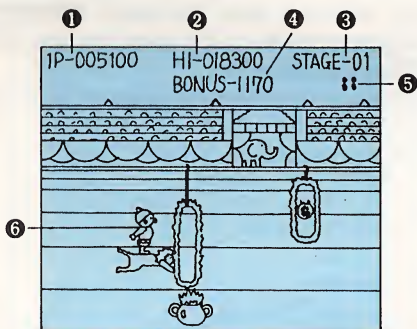
Move the hand indicator to your choice by using the UP and DOWN cursor keys on your computer keyboard (Δ and ∇). When the indicator points to the selection you want, start the game by pushing the space bar.

If you do not make a choice at this stage, a demonstration game will appear on the screen.

2. The action is controlled as follows:



3. The star of this game is the popular circus clown, Charlie. Charlie thrills the crowd in the Big Top and basks in the applause from the huge throng of spectators when he does his spectacular jumps in the events he is famous for—(jumping through) the WHEEL OF FIRE, the TIGHTROPE, his BALANCING ACT ON A BALL, STUNT RIDING, and the FLYING TRAPEZE.



- ① Score
- ② High score
- ③ Stage number
- ④ Bonus points
- ⑤ Number of "Charlies" left to play
- ⑥ The Great Charlie (you control his actions through your computer)

Rules

If you miss a jump, you are out. The idea is to keep advancing by getting the timing down right.

You start the game with three "Charlies"; for every 20,000 points you score you get another Charlie.

Each time you fail to do a stunt within the specified time, one Charlie is out.

If you can get Charlie to do his stunts successfully, you will clear the pattern and go on to the next one.

If you fail to clear a pattern and get put out in the middle of a game and would like to continue, you have two choices: (1) You may either continue, starting again with the pattern you have just played, or (2) You may go completely back to the beginning and start all over again.

If you want to continue from the same pattern where you left off, press the appropriate button when you see the CONTINUE message displayed on your screen. To activate the CONTINUE function, you press the cursor keys, the space bar, the joystick lever, or the jump button on your Hyper Shot (TM).

If you wish to start over again from the beginning, just wait for the CONTINUE sign to disappear, and continue playing once again from the start.

Scoring

1. The WHEEL OF FIRE

- 1 Wheel of Fire. 200 points
- 2 Fire Pot. 200 points
- 3 \$\$\$ Money \$\$\$ Bag 300 points

2. TIGHTROPE

- 1 Monkey 200 points
- 2 Fast Monkey 300 points
- 3 Two Monkeys at Once 1,000 points
- 4 Three Monkeys at Once. 2,000 points

3. BALANCING ACT ON A BALL

- 1 Jump from Ball to Ball 200 points
- 2 Jump over a Ball 500 points

4. STUNT RIDING

- 1 Springboard Jump
- 2 One time. 200 points
- 3 Towe Times in a Row. 400 points
- 4 Three Times in a Row 600 points
- 5 Four Times in a Row 800 points

5. FLYING TRAPEZE

- 1 Fly from Trapeze to Trapeze 500 points

You start each stage with 8,000 points given to you. As soon as the clock starts, you begin to lose points as time whittles away at your 8,000 points. The faster you finish, the more points you will have remaining; any remaining points are added to your total score.

If you fail to get Charlie to make it in time, he is out, and you lose all these points. With the second and third Charlies, you start over again with 5,000 points, not 8,000 points, which you get only for the first Charlie of each stage.

Hints for skillful play

Do not just rush ahead recklessly; it is important to keep calm, to back up strategically when necessary, and, above all, to get the timing right when you move.

If you do not get up enough speed when you jump, your jumps will be too low.

During the balancing act on the balls, if the ball collides with another one, Charlie will fall to the ground. Get the spacing just right between the balls, and then jump.

During the trapeze act, do not concentrate solely on getting Charlie to fly from trapeze to trapeze; you should also attempt to have him bounce from the trampoline down below to get to the other trapeze. If you do this right, you will be surprised at how skillfully he gets from trapeze to trapeze.

You must keep concentrating fully all the way right up to the last moment; be careful that you do not spoil things right at the end after all your hard work to get so far. If you slip up at the last moment, you will have to work your way back up from a previous position.

Caution

This ROM cartridge is compatible with MSX standard computer systems.

This ROM cartridge is manufactured to the highest precision standards and will be damaged if any attempt is made to open or disassemble it.

Be sure that your computer is switched OFF when either inserting or removing the cartridge.

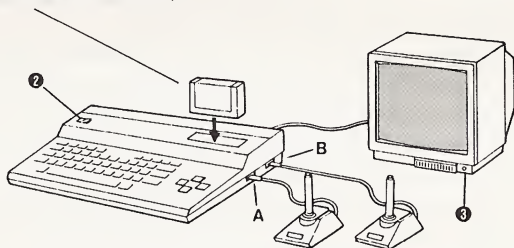
This product is an original creation of Konami Industry Co., Ltd. No portion of this product, including graphics, sound, computer programming, or printed material shall be copied without the specific permission of the manufacturer.

©1984 Konami

Préparatifs

Vérifier d'abord que l'ordinateur et que l'écran vidéo sont correctement branchés. Voir le mode d'emploi de l'ordinateur pour faire les branchements adéquats.

- ❶ Cartouche de jeu ROM (installer la cartouche en orientant vers soi le côté portant une illustration)



Levier de commande

1. S'assurer que l'alimentation de l'ordinateur est coupée. Ensuite, installer la cartouche de jeu ROM comme indiqué dans le schéma. Vérifier que la cartouche est bien enfoncée et que le contact est bon.
2. Mettre l'ordinateur sous tension.
3. Mettre le moniteur de télévision sous tension et syntoniser l'appareil sur le canal affichant l'image produite par l'ordinateur. On pourra utiliser en option d'autres leviers de commande. Raccorder alors les câbles des leviers aux bornes A et B de l'ordinateur, ceci avant de commencer à jouer.

Comment jouer

1. Sélectionner d'abord le nombre de joueurs et la méthode de contrôle du jeu.



1 JOUEUR AVEC LEVIER DE COMMANDE

2 JOUEURS AVEC LEVIER DE COMMANDE

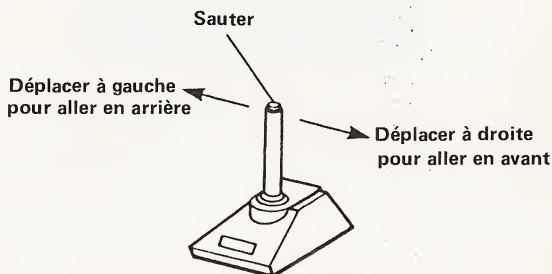
1 JOUEUR AVEC CLAVIER

2 JOUEURS AVEC CLAVIER

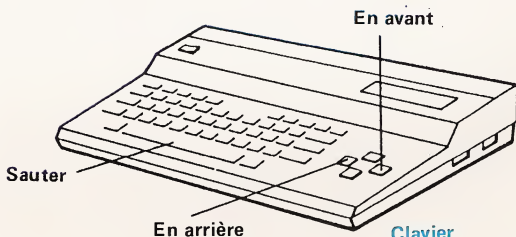
Déplacer l'indicateur sur le mode de son choix au moyen des touches curseurs ascendante UP et descendante DOWN (Δ et ∇) sur le clavier de l'ordinateur. Lorsque l'indicateur est en face du mode choisi, appuyer sur la barre d'espace pour faire démarrer le jeu.

Si aucun mode de jeu n'a été sélectionné à ce niveau, une image de démonstration apparaîtra sur l'écran.

2. Le contrôle des mouvements du personnage est le suivant.



Levier de commande



Clavier

Règles du jeu

Si on manque un saut, on est éliminé. Le but du jeu est d'arriver à exécuter tous les numéros de cirque en respectant les limites de temps.

En début de jeu, on dispose de trois "Charlies"; pour chaque 20000 points marqués, on obtient un Charlie supplémentaire.

Chaque fois que l'on manque un saut dans la limite de temps impartie, le Charlie fautif est éliminé.

Lorsque Charlie est parvenu à exécuter correctement tous ses sauts pour un numéro de cirque, il pourra procéder au numéro suivant.

Si Charlie commet une faute en milieu de numéro et est donc éliminé, on pourra: (1) continuer à jouer avec les Charlies restants en ne recommençant qu'à partir du début du numéro manqué; (2) recommencer complètement à partir du tout début du jeu.

Si on a choisi le mode (1), appuyer sur la commande appropriée lorsqu'on voit apparaître sur l'écran le message CONTINUE. Pour poursuivre le jeu, appuyer sur les touches curseurs, sur la barre d'espacement, sur le levier de commande ou sur le bouton de saut de l'Hyper Shot (TM).

Si on a choisi le mode (2), attendre que le message CONTINUE disparaisse de l'écran et recommencer le jeu à partir du premier numéro.

Marquage des points

1. ROUE DE FEU

- 1 Roue de feu 200 points
- 2 Pot de feu 200 points
- 3 Sac à argent 300 points

2. CORDE RAIDE

- 1 Singe 200 points
- 2 Singe rapide 300 points
- 3 Deux singes à la fois 1000 points
- 4 Trois singes à la fois 2000 points

3. EQUILIBRE SUR BALLE

- 1 Saut de balle à balle 200 points
- 2 Saut par-dessus une balle 500 points

4. ACROBATIE

- 1 Saut au tremplin
- 2 Une fois 200 points
- 3 Deux fois à la suite 400 points
- 4 Trois fois à la suite 600 points
- 5 Quatre fois à la suite 800 points

5. TRAPEZE VOLANT

- 1 Saut de trapèze à trapèze 500 points

8000 points sont donnés au joueur au début de chaque numéro. Dès que l'horloge démarre, des points sont petit à petit retranchés de ce capital de 8000 points. Plus rapidement le numéro sera terminé, moins on aura perdu de points. Les points de ce capital qui restent en fin de numéro sont ajoutés au score total du joueur.

Si Charlie n'a pas terminé son numéro en temps voulu, il est éliminé du jeu et tous les points du capital sont perdus. Lorsqu'on utilise son deuxième et son troisième Charlie, le capital de points attribués en début de numéro est de 5000, pas 8000. C'est seulement avec le premier Charlie qu'on obtient un capital de 8000 points en début de chaque numéro.

Conseils pour bien jouer

Ne pas se précipiter sans ordre; rester calme, il est parfois stratégiquement nécessaire de revenir un peu en arrière; par dessus tout, n'avancer qu'aux bons moments.

Si on n'a pas pris assez de vitesse pour réaliser un saut, celui-ci sera trop bas.

Pour le numéro d'équilibre sur balle, si deux balles se heurtent, Charlie tombera par terre. Espacer correctement les balles, puis sauter.

Pour le numéro de trapèze volant, ne pas seulement faire passer Charlie directement d'un trapèze à l'autre: essayer de le faire rebondir sur le tremplin au sol pour sauter et attraper au vol l'autre trapèze. On sera surpris de sa grande adresse, si toutefois on manoeuvre correctement ses commandes.

Ne jamais relâcher un seul instant son effort de concentration; attention de ne pas tout gâcher par un moment d'inattention en fin de numéro alors que tout s'était très bien passé jusqu'à présent.

Précautions d'utilisation

Cette cartouche de jeu ROM est compatible avec les ordinateurs répondant à la norme MSX standard.

Cette cartouche de jeu ROM est dotée de mécanismes de haute précision. Ne pas l'ouvrir ou la démonter au risque de l'endommager.

Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.

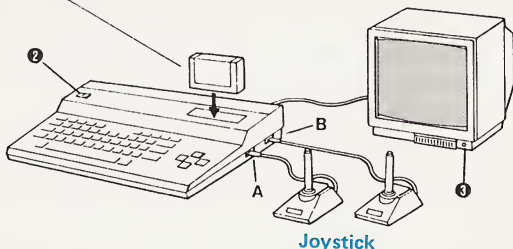
Ce produit est une création originale de Konami Industry Co., Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur, est strictement interdite.

©1984 Konami

Vorbereitungen

Achten Sie darauf, daß Ihr Computer und Ihr Video-Monitor richtig angeschlossen sind. Die Anweisungen für den richtigen Anschluß entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung für den Computer.

- ❶ ROM-Kassette (Setzen Sie die Kassette so ein, daß die Abbildung darauf zu Ihnen weist.)



1. Achten Sie darauf, daß der Computer ausgeschaltet ist. Setzen Sie dann die Kassette ein, wie in der Abbildung gezeigt. Prüfen Sie, ob die ROM-Kassette richtig eingelegt ist und Kontakt hat.

2. Schalten Sie den Computer ein.

3. Schalten Sie den Fernseh-Monitor ein und schalten Sie ihn auf den Kanal, der das Bild überträgt, das vom Computer gesendet wird.

Dieses Spiel kann mit zwei Joysticks gespielt werden. Stecken Sie diese im Computer an den Anschlüssen A und B ein, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

Wie man spielt:

1. Bestimmen Sie die Spielerzahl und die Spielweise.

☞ 1 Spieler mit JOYSTICK

2 Spieler mit JOYSTICK

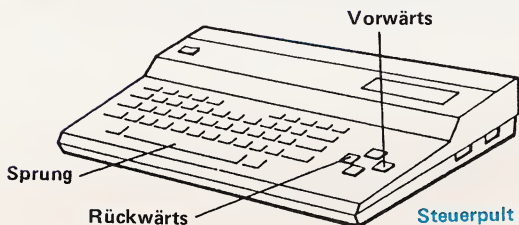
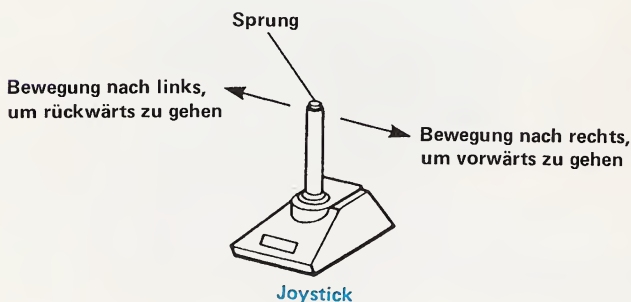
1 Spieler mit STEUERPULT

2 Spieler mit STEUERPULT

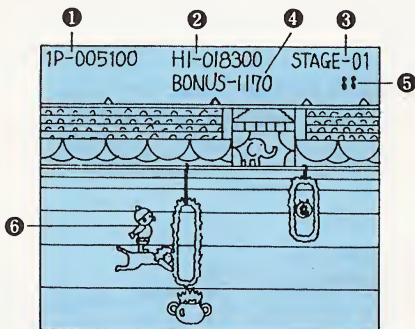
Bringen Sie das "HAND-Zeichen" in die gewünschte Stellung (Spielerzahl und Spielweise). Drücken Sie dazu auf die UP oder DOWN Kursortasten auf dem Steuerpult Ihres Computers (△ und ▽). Wenn die "HAND" auf die gewünschte Spielweise zeigt, drücken Sie auf die Leertaste des Steuerpultes und das Spiel beginnt.

Sollten Sie an dieser Stelle keine Wahl treffen, beginnt ein Demonstrationsspiel auf dem Bildschirm.

2. Der Spielablauf wird wie folgt gesteuert:



3. Held dieses Spieles ist der beliebte Zirkusclown Charlie. Charlie fesselt die Zuschauer in dem großen Zirkuszelt und erntet den Applaus der Menge, wenn er seine spektakulären Sprünge ausführt und andere gefährliche Kunststückchen vorführt. Charlie springt durch FEUERREIFEN, tanzt auf dem DRAHTSEIL, zeigt einen BALANCEAKT AUF EINEM BALL, und tritt als KUNSTREITER und am FLIEGENDEN TRAPETZ auf.



- ① Punktzahl
- ② Höchstpunktzahl
- ③ Spielphase
- ④ Bonus-Punkte
- ⑤ Noch im Spiel verbliebene CHARLIES
- ⑥ Der große CHARLIE (Sie lassen seine Bewegungen vom Computer kontrollieren).

Spielregeln

Wenn Sie einen Sprung auslassen, haben Sie verloren. Ziel des Spieles ist es, im Kampf gegen die Zeit, Punkte zu sammeln.

Sie beginnen das Spiel mit drei "Charlies". Für je 20.000 Punkte, die Sie erzielt haben, bekommen Sie einen weiteren "Charlie" hinzu.

Jedesmal, wenn es Ihnen nicht gelingt, ein Kunststück in der vorgegebenen Zeit zu beenden, verlieren Sie einen "Charlie".

Gelingt es Ihnen "Charlie" ein Kunststück innerhalb der vorgegebenen Zeit ausführen zu lassen, gehen Sie automatisch zum nächsten Kunststück über.

Sollte Ihnen ein Kunststück nicht gelingen, und Sie werden in der Mitte des Spieles aus dem Spiel geworfen, haben Sie zwei Möglichkeiten weiterzumachen:

1. Sie können das neue Spiel mit dem Kunststück beginnen, mit dem Sie soeben gescheitert sind, oder (2) nochmals von vorne mit dem ersten Kunststück beginnen.

Wenn Sie mit dem eben ausgeführten Kunststück beginnen wollen, drücken Sie auf den entsprechenden Knopf, wenn das "CONTINUE"-Zeichen auf dem Bildschirm erscheint. Um die CONTINUE Funktion zu aktivieren, drücken Sie auf die Kursortasten, die Leertaste, den Hebel des JOYSTICK, oder auf den Sprungknopf Ihres Hyper Shot (TM).

Für den Fall, daß Sie nochmals von Anfang an beginnen wollen, warten Sie bitte, bis das CONTINUE Zeichen auf dem Bildschirm erlischt. Sie können dann ein neues Spiel beginnen.

Punkteberechnung

1. Der FEUERREIFEN

1 Feuerreifen	200 Punkte
2 Feuertopf	200 Punkte
3 \$\$\$ Geld \$\$\$ Tasche	300 Punkte

2. SEILTANZ

1 Affe	200 Punkte
2 Schneller Affe	300 Punkte
3 Zwei Affen zugleich	1.000 Punkte
4 Drei Affen zugleich	2.000 Punkte

3. BALANCEAKT AUF EINEM BALL

1 Sprung von Ball zu Ball	200 Punkte
2 Sprung über einen Ball	500 Punkte

4. KUNSTREITEN

1 Sprung vom Sprungbrett	
2 Einmal	200 Punkte
3 Zweimal hintereinander	400 Punkte
4 Dreimal hintereinander	600 Punkte
5 Viermal hintereinander	800 Punkte

5. FLIEGENDES TRAPETZ

1 Fliegen von Trapetz zu Trapetz	500 Punkte
--	------------

Sie haben zu Anfang jedes Kunststückes 8.000 Punkte. Sobald die Uhr läuft, verlieren Sie Punkte. Die Zeit frisst Ihre 8.000 Punkte auf. Je schneller Sie das Kunststück ausführen, desto mehr Punkte verbleiben Ihnen. Die verbleibende Punktzahl wird zu Ihrer Gesamtpunktzahl addiert.

Wenn Charlie es nicht innerhalb der Zeit schafft, das Kunststück zu beenden, ist er aus dem Spiel und Sie haben alle diese Punkte verloren. Beim zweiten und dritten Charlie bekommen Sie nur 5.000 Punkte Vorgabe, statt der 8.000, die Sie nur beim ersten Charlie einer jeden Spielphase bekommen.

Wie man erfolgreich spielt:

Rennen Sie nicht kopflos in das Spiel; wichtig ist, daß Sie die Ruhe bewahren, und eine gewisse Strategie verfolgen. Achten Sie auf richtiges Timing der Bewegungen.

Wenn Sie zum Springen nicht genügend Schwung haben, fallen Ihre Sprünge zu niedrig aus.

Während des Balanceaktes auf den Bällen, ist darauf zu achten, daß die Bälle nicht zusammenstoßen, da Charlie sonst herunterfällt. Achten Sie auf richtigen Abstand und springen Sie im richtigen Moment.

Wenn Charlie am Trapetz hängt sollten Sie einmal probieren ihn auf das Trampolin unter dem Trapetz springen zu lassen. Sollte Ihnen das richtig gelingen, werden Sie überrascht sein, wie einfach Charlie von einem Trapetz zum anderen kommt.

Blieben Sie während des ganzen Spieles konzentriert, und achten Sie besonders darauf, daß Sie nicht im letzten Moment noch einen Fehler oder Stolperer machen, sonst wäre alle Mühe zuvor umsonst gewesen. Sollten Sie im letzten Moment ausrutschen, müssen Sie nochmals von ganz Vorne beginnen.

Achtung

Diese Spielkassette paßt in Computersysteme, die für MSX geeignet sind. Stecken Sie die Kassette nicht in Computer, die nicht das MSX-Zeichen tragen.

Die Spielkassette ist mit hoher Präzision gefertigt. Sie beschädigen die Kassette, wenn Sie versuchen Sie zu öffnen. Behandeln Sie die Kassetten sorgfältig!

Achten Sie darauf, daß der Computer ausgeschaltet ist, wenn Sie eine Kassette einlegen oder herausnehmen.

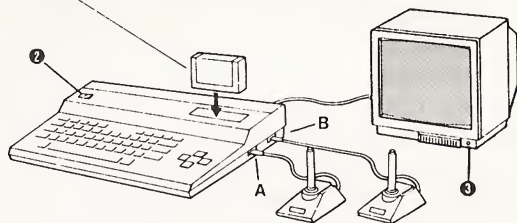
Dieses Produkt ist von der Firma Konami Industry Co., Ltd. patentrechtlich geschützt. Jede Nachahmung durch Video-oder Fotokopie oder auf irgend einem anderen Wege ist strafrechtlich untersagt. Programme dürfen nur mit Erlaubnis des Herstellers kopiert werden.

©1984 Konami

Preparaciones

Asegúrese de que su ordenador y su monitor de video están conectados correctamente. Consulte el manual de instrucciones del ordenador para hacer las conexiones adecuadas.

- ① Cartucho ROM (inserte el cartucho con la ilustración mirando hacia usted)



Mando para juegos

1. Asegúrese de que la alimentación de su ordenador está desconectada y luego inserte el cartucho ROM tal como muestra la ilustración. Asegúrese de que se ha introducido el cartucho hasta el fondo y de que hace contacto completo.

2. Conecte la alimentación de su ordenador.

3. Conecte la alimentación de su monitor de TV y sintonice el canal en el que aparecerá la imagen generada por el ordenador. Puede jugar este juego con mandos opcionales para juegos. Conéctelos a los terminales A y B de su ordenador antes de empezar a jugar.

Forma de jugar

1. Seleccione primero el número de jugadores y el método para controlar el juego.



1 JUGADOR CON MANDO PARA JUEGOS

2 JUGADORES CON MANDO PARA JUEGOS

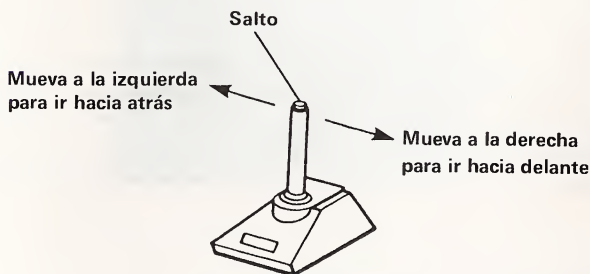
1 JUGADOR CON TECLADO

2 JUGADORES CON TECLADO

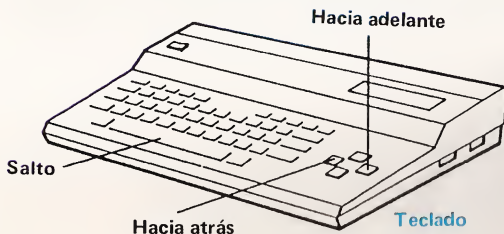
Mueva el indicador manual a su elección utilizando las teclas UP y DOWN del cursor del teclado de su ordenador (Δ y ∇). Cuando el indicador apunte hacia la selección que desee, empiece el juego pulsando la barra espaciadora.

Si no hace una selección ahora, empezará una demostración del juego en la pantalla.

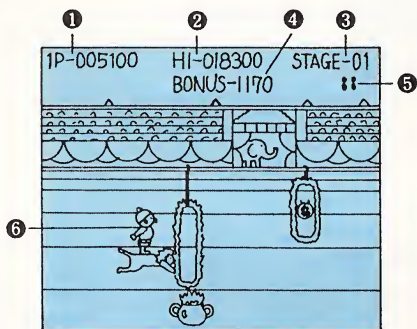
2. La acción se controla de la forma siguiente:



Mando para juegos



3. La estrella de este juego es el popular payaso de circo Charlie. Charlie hace vibrar a los espectadores del circo y se gana los lausos de la gran masa de espectadores al hacer sus saltos es-
appectaculares en las actuaciones por las que es famoso en el círculo de fuego (WHEEL OF FIRE), la cuerda floja (TIGHTROPE), el equilibrio sobre la pelota (BALANCING ACT ON A BALL), los saltos acrobáticos (STUNT RIDING) y el trapecio volante (FLYING TRAPEZE).



- ① Puntuación
- ② Puntuación alta
- ③ Número de etapa
- ④ Puntos de bonificación
- ⑤ Número de "Charlies" que le quedan por jugar
- ⑥ El Gran Charlie (usted controla sus acciones con su ordenador)

Reglas del juego

Si pierde un salto, estará fuera del juego. La finalidad es seguir avanzando consiguiendo el ritmo y sincronización perfectas.

Empieza el juego con tres "Charlies". Por cada 20.000 puntos que gane obtendrá otro "Charlie".

Cada vez que falle en hacer la acrobacia o el salto dentro del tiempo especificado, habrá perdido un "Charlie".

Si no consigue que Charlie haga sus acrobacias o saltos con éxito, habrá acabado esa etapa y pasará a la siguiente.

Si no consigue acabar una etapa y sale fuera del juego por la mitad pero desea continuar, tiene dos posibilidades: (1) puede continuar comenzando de nuevo la etapa del juego que acaba de jugar o (2) puede regresar completamente hasta el principio y comenzar el juego de nuevo.

Si desea continuar a partir de la misma etapa que acaba de dejar, pulse el botón apropiado cuando vea el mensaje CONTINUE en la pantalla. Para activar la función CONTINUE, pulse las teclas de los cursores, la barra espaciadora, la palanca del mando para juegos, o el botón de salto del Hyper Shot TM.

Si desea comenzar de nuevo desde el principio, espere simplemente a que desaparezca el signo CONTINUE y siga jugando de nuevo desde el comienzo.

Puntuación

1. El círculo de fuego

1 Círculo de fuego	200 puntos
2 Holla del fuego	200 puntos
3 Bolsa del dinero \$\$\$	300 puntos

2. La cuerda floja

1 El mono	200 puntos
2 El mono rápido	300 puntos
3 Dos monos al mismo tiempo	1.000 puntos
4 Tres monos al mismo tiempo	2.000 puntos

3. Equilibrio sobre la pelota

1 Salto de pelota a pelota	200 puntos
2 Salto sobre la pelota	500 puntos

4. Los saltos acrobáticos

1 Salto del trampolín	200 puntos
2 Una vez	400 puntos
3 Dos veces seguidas	600 puntos
4 Tres veces seguidas	800 puntos
5 Cuatro veces seguidas	1.000 puntos

5. El trapecio volante

1 Salto de trapecio a trapecio	500 puntos
--	------------

Usted dispone de 8.000 puntos al comienzo de cada etapa. Tan pronto como el reloj se ponga en marcha, empezará a perder puntos a medida que el tiempo le va quitando sus 8.000 puntos. Cuanto más rápido termine, mayor cantidad de puntos le quedarán y estos puntos restantes se suman a su puntuación total.

Si no consigue que Charlie lo haga a tiempo, estará fuera del juego y habrá perdido todos estos puntos. Con el segundo y tercer Charlie usted comienza de nuevo con 5.000 puntos, no con los 8.000 que usted sólo consigue con el primer Charlie de cada etapa.

Algunos consejos para jugar con habilidad

No se limite a pasar deprisa a la siguiente etapa. Es importante mantenerse tranquilo y retroceder estratégicamente cuando sea necesario y, sobre todo, conseguir el ritmo de sincronización correcto cuando se mueva.

Si no consigue suficiente velocidad para saltar, sus saltos serán demasiado bajos.

Durante el acto del equilibrio sobre las pelotas, si dos de ellas chocan entre sí, Charlie caerá al suelo. Consiga el espacio correcto entre las pelotas y luego salte.

Durante el acto del trapecio, no se concentre solamente en hacer que Charlie vuele de trapecio a trapecio; debe también intentar que rebote sobre el trampolín de abajo para que llegue al otro trapecio. Si puede hacerlo correctamente se sorprenderá de lo bien que pasa de un trapecio a otro.

Deberá concentrarse continuamente hasta el último momento; tenga cuidado de no estropear el juego al final después de todo el trabajo que le ha costado llegar tan lejos. Si falla en el último momento tendrá que empezar de nuevo desde una posición previa.

Precauciones

Este cartucho ROM es compatible con los sistemas de computadora que sigan las normas MSX.

Este cartucho ROM está fabricado con normas de la más alta precisión y quedará inutilizable si se intenta abrirlo o desmontarlo.

Asegúrese de que la alimentación de su ordenador está desconectada al meter o sacar el cartucho.

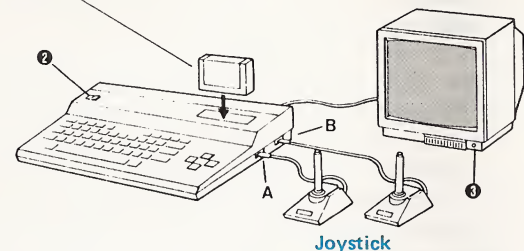
Este producto es una creación exclusiva de Konami Industry Co., Ltd. Ninguna parte de este producto, incluyendo gráficos, sonido, programación para ordenador o materiales impresos podrá ser copiada sin haber obtenido permiso específico para ello del fabricante.

© 1984 Konami

Preparativi

Assicuratevi innanzitutto che il computer e il video siano collegati correttamente. Vedere in proposito il manuale delle istruzioni del computer.

- ❶ Cartuccia ROM (da inserire con la parte con la figura rivolta verso se stessi)



1. Assicuratevi che il computer sia spento e inserite quindi la cartuccia ROM come mostrato nell'illustrazione. Assicuratevi che la cartuccia sia inserita a fondo e che il contatto sia saldo.

2. Accendete il computer.

3. Accendete il televisore e sintonizzatelo sul canale che riceve le immagini generate dal computer.

Questo gioco può essere giocato con i joystick opzionali. Collegare i fili dei joystick ai terminali A e B del computer, prima di iniziare a giocare.

Sequenza del gioco

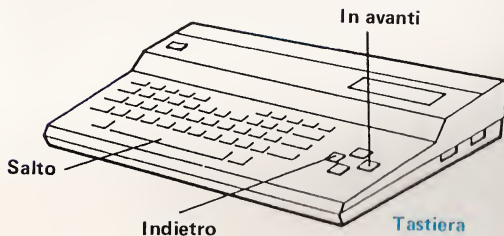
1. Selezionate il numero di giocatori e il metodo di controllo del gioco.

- ☞ 1 GIOCATORE CON JOYSTICK
2 GIOCATORI CON JOYSTICK
1 GIOCATORE ALLA TASTIERA
2 GIOCATORI ALLA TASTIERA

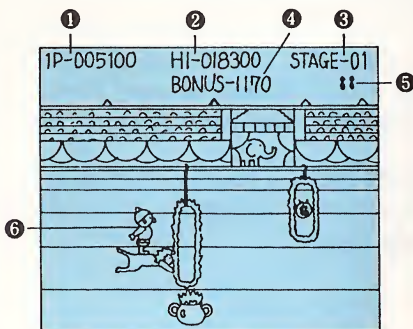
Spostate la mano indicatrice sull'elemento di vostra scelta, facendo uso dei tasti di spostamento del cursore verso l'alto o verso il basso (Δ e ∇). Quando la mano si trova sull'indicazione che volete scegliere, date inizio al gioco premendo la barra spaziatrice.

Se non eseguite nessuna scelta premendo la barra spaziatrice, sullo schermo appare un programma di dimostrazione.

2. Controllo dell'azione



3. L'attrazione del circo è il famoso clown Charlie. Charlie risveglia l'entusiasmo del numeroso pubblico, il quale applaude quando esegue spettacolosi salti nei giochi per i quali è famoso: LA RUOTA DI FUOCO, CAMMINARE SULLA FUNE, IN EQUILIBRIO SULLA PALLA, ACROBAZIE, TRAPEZIO.



- ① Punteggio
- ② Punteggio record
- ③ Numero della fase del gioco
- ④ Punti di abbuono
- ⑤ Numero di Charlie ancora da giocare
- ⑥ Il grande Charlie (dirigete i suoi movimenti per mezzo del computer)

Regola del gioco

Se il salto non riesce, siete squalificati. Senso del gioco è di riuscire nei vari giochi, sincronizzando correttamente i movimenti, per poter passare al seguente.

All'inizio del gioco, avete a disposizione tre Charlie. Ogniqualvolta avete accumulato 20.000 punti, ricevete un Charlie in più.

Ogniqualvolta non riuscite un'acrobazia, nei limiti di tempo prefissati, perdete il vostro Charlie.

Se riuscite invece nell'acrobazia, passate alla fase del gioco seguente.

Se non riuscite in un'acrobazia, e volete però continuare gioco, avete due possibilità: 1. Ripetere l'acrobazia non riuscita, 2. Ritornare all'inizio del gioco e ripetere tutte le sequenze.

Se volete continuare ripetendo l'acrobazia non riuscita, premete il tasto appropriato quando vedete apparire il messaggio CONTINUE (continua) sullo schermo. Per attivare la funzione CONTINUE, premete i tasti di spostamento del cursore, la barra spaziatrice, la leva del joystick o il tasto JUMP dell'Hyper Shot™.

Se volete invece ricominciare il gioco dall'inizio, aspettate fino a quando il messaggio CONTINUE sparisce dallo schermo, e riprendete il gioco dall'inizio.

Punteggio

1. LA RUOTA DI FUOCO

- | | |
|---------------------------------------|-----------|
| 1 Ruota di fuoco | 200 punti |
| 2 Il braciere | 200 punti |
| 3 La borsa dei soldi \$\$\$ | 300 punti |

2. SULLA FUNE

- | | |
|--------------------------------------|-------------|
| 1 La scimmia | 200 punti |
| 2 La scimmia veloce | 300 punti |
| 3 Due scimmie in una volta | 1.000 punti |
| 4 Tre scimmie in una volta | 2.000 punti |

3. IN EQUILIBRIO SULLA PALLA

- | | |
|--|-----------|
| 1 Salto da una palla all'altra | 200 punti |
| 2 Saltar via una palla | 500 punti |

4. ACROBAZIE

- | | |
|--------------------------------------|-----------|
| 1 Salto dal trampolino | 200 punti |
| 2 Una volta | 400 punti |
| 3 Due volte di seguito | 600 punti |
| 4 Tre volte di seguito | 800 punti |
| 5 Quattro volte di seguito | 800 punti |

5. TRAPEZIO

- | | |
|--|-----------|
| 1 Salto da un trapezio all'altro | 500 punti |
|--|-----------|

All'inizio di ogni fase del gioco ricevete 8.000 punti. Non appena il cronometro si mette in movimento, il punteggio diminuisce. È nel vostro interesse terminare il numero del clown il più velocemente possibile, per fermare il conteggio alla rovescia dei punti quanto prima. I punti rimanenti verranno aggiunti a quelli che avete ottenuto con i vari giochi di Charlie.

Se non riuscite a far terminare a Charlie tutti i suoi giochi prima dello scadere del tempo a disposizione, siete squalificati. Il gioco ricomincia con il secondo e con il terzo Charlie, con i quali iniziate però con soli 5.000 punti.

Suggerimenti

Non cercate solo di avanzare quanto più velocemente possibile. È importante che manteniate la calma, facendo anche ritirate strategiche. Soprattutto, sincronizzate bene i movimenti!

Se non partite con una velocità sufficiente, i vostri salti non riusciranno.

Mentre Charlie è in equilibrio sulla palla, se vi scontrate con un'altra palla, Charlie cade. Mantenete sempre una distanza adeguata.

Durante le acrobazie al trapezio, non concentratevi esclusivamente sul salto da un trapezio all'altro. Dovete anche tentare di farlo saltare dal trampolino a terra, per raggiungere l'altro trapezio. Se eseguite questo salto correttamente, vedrete l'abilità di Charlie nel saltare dal trampolino aumentare in modo decisivo.

Mantenete la vostra concentrazione dall'inizio alla fine del gioco. Fate attenzione a non perdere i punti guadagnati lasciandovi andare verso la fine del gioco. Se fate un errore nella fase finale, perderete tempo e punti preziosi.

Attenzione!

Questa cartuccia ROM è compatibile con computer con sistema operativo MSX.

Questo cartuccia ROM è fabbricata con la massima precisione. Qualsiasi tentativo di aprirla o smontarla la danneggerebbe.

Prima di inserire e togliere la cartuccia, assicuratevi sempre che il computer sia spento.

Questo prodotto è una creazione originale della Konami Industry Co., Ltd. Nessuna parte di esso, inclusi i grafici, il suono, il programma o il materiale stampato, può essere copiato senza l'autorizzazione esplicita del fabbricante.

©1984 Konami

Konami®

RC712

Printed in Japan